

ÍNDICE

Xbox LIVE	1
Argumento	3
Personajes	4
Controles	6
Pantalla de título	7
Menú principal	8
Preferencias	9
Umbral de las Eras	10
Recorriendo el mundo	12
Combates	22
Consejos y sugerencias	39

Xbox LIVE

Xbox LIVE® es tu conexión a más juegos, más entretenimiento, más diversión. Para obtener más información, visita www.xbox.com/live.

Conectando

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, debe conectar su consola Xbox 360 a Internet mediante una conexión de alta velocidad y registrarse en el servicio de Xbox LIVE. Para comprobar si Xbox LIVE se encuentra disponible en su territorio y para obtener información sobre cómo conectarse a Xbox LIVE, visite www.xbox.com/live/countries.

Control Parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Los padres pueden restringir el acceso a contenido para adultos. Decida con quién y cómo interactúa su familia en Internet con el servicio Xbox LIVE y establezca un límite de horas de juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings.

DECODIFICACIÓN DOLBY DIGITAL PARA SONIDO SURROUND EN DOLBY DIGITAL:

Este juego se presenta en sonido surround Dolby® Digital 5.1. Conecte su Xbox 360® a un sistema de sonido con tecnología Dolby Digital que utilice un cable óptico digital. Conecte el cable óptico digital al conector del cable audio/vídeo avanzado Euroconector Xbox 360, o cable audio/vídeo de alta definición por componentes Xbox 360, o cable audio/vídeo de alta definición VGA Xbox 360. Desde la pestaña "system" de la Xbox 360, seleccione configuración consola y luego seleccione opciones de audio, luego salida digital y finalmente "Dolby Digital 5.1" para experimentar la emoción del sonido envolvente.



FINAL FANTASY XIII-2

Aceptó su destino y luchó contra los dioses falsos que tenían esclavizada a la humanidad.

Fue un combate que cambió el mundo entero. Unos pocos valientes derrotaron a los fal'Cie y salvaron a la humanidad de su destrucción. Sin el poder de los dioses que lo mantenían a flote, el nido cayó del cielo y la cuna de la humanidad se quedó atrapada en un abrazo de cristal con el Gran Paals, el reino de los monstruos.

Con la desaparición de la tiranía de los dioses, empezó una nueva era.

Pero ella no vio su nuevo amanecer. Desapareció en el mismísimo momento de su triunfo.

Todos creían que había desaparecido para siempre y que nunca jamás volvería. Todos excepto Serah Farron. Ella se aferraba a una verdad diferente.

Pasaron tres años.

Una noche despejada, un meteorito cayó en el Gran Paals y destruyó la paz de la que gozaban. El espacio-tiempo se distorsionó, monstruos terribles aparecieron a través de las roturas de la fábrica del tiempo y empezaron a atacar a todo el mundo.

En el medio del caos, un joven desconocido llamado Noel salvó a Serah de una muerte segura. Dijo que era un cazador que había cruzado el tiempo y el espacio para encontrarla.

-Ven conmigo -dijo-. Viajaremos a través del tiempo y encontraremos a tu hermana.

¡Lightning! ¿Podría seguir con vida? ¿Podría su hermana querida estar realmente en un mundo de caos y muerte, luchando para salvar a una diosa agonizante?

No le tomó mucho tiempo a Serah el tomar una decisión de tanta magnitud.

Aceptó el arma que Lightning le mandó y se marchó tras este desconocido hacia el futuro...

Noel Kreiss

Noel es un joven que aparece en el pueblo de Serah tras la caída del meteorito. Es una persona franca y directa, pero que no quiere hablar de su misterioso pasado. En combate utiliza dos espadas, una muy grande y elaborada y otra más pequeña y afilada, que resultan perfectas para los combates a corto alcance.



Serah Farron

Serah es la hermana menor de Lightning y por desgracia ha sido el centro de una serie de sucesos trágicos. Aunque parece que todo eso la dejó marcada, su exterior tímido esconde a una persona amable, resistente y en quien se puede confiar. Se niega a creer que su hermana esté muerta, así que decidió seguir a Noel hacia el futuro para encontrarla.



Lightning

Para salvar a Serah de su prisión de cristal, incluso llegó a destruir un mundo entero. Ahora es una guerrera en Valhalla que prometió vigilar el templo de la diosa Etro. En este reino de caos, se le ha concedido a Lightning un poder más allá de lo imaginable; ya no es una simple mortal, ahora es casi una diosa. Necesitará todo este poder y más para el combate que se avecina.

CONTROLES / PANTALLA DE TÍTULO

◆ Controles

A continuación se explicará cómo usar el mando de la consola Xbox 360. El texto escrito en color verde pertenece a las acciones correspondientes a cuando se explora el mundo, y el azul a las de la pantalla de combate.



Guardar tu partida

Si no se selecciona ningún perfil de jugador antes de empezar la partida, no se podrán guardar los datos. Selecciona un perfil de jugador antes de comenzar a jugar. Si uno de los perfiles contiene datos de guardado de Final Fantasy XIII-2, selecciónalo para seguir tu partida. El juego se guarda de manera automática. Durante el proceso, el icono de guardado automático se muestra en la esquina superior izquierda de la pantalla. También puedes guardar de manera manual. Cuando estés explorando, pulsa para abrir el menú de pausa y selecciona "Guardar".

♦ Pantalla de título

Una vez el juego haya cargado, aparecerá la pantalla de título de FINAL FANTASY XIII-2. Las siguientes opciones están disponibles.



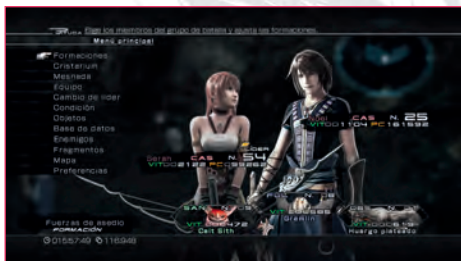
NUEVA PARTIDA	Empieza tu aventura desde el principio. Elige en qué dificultad quieres jugar, FÁCIL o NORMAL; podrás cambiarlo más adelante en el menú de "Preferencias". Tras esto, sigue las instrucciones en pantalla para crear nuevos datos de guardado. Para guardar tu partida, necesitarás al menos 24MB de espacio libre en tu dispositivo de almacenamiento.
CARGAR	Sigue jugando una partida previamente guardada.
DESCARGA DE CONTENIDO	Tras el lanzamiento del juego habrá descarga de contenido disponible.
PRÓLOGO	Un resumen de los sucesos ocurridos durante FINAL FANTASY XIII. Nuestra historia sigue unos años después de la conclusión de ese juego.
EXTRAS	Hazte con imágenes de jugador al obtener logros y conseguir otros éxitos dentro del juego.
PREFERENCIAS	Configura tus controles y otras opciones.

MENÚ PRINCIPAL / PREFERENCIAS

♦ Menú principal

Pulsa **Y** mientras estés explorando para abrir el menú principal. Aquí puedes comprobar el estado de tus personajes, equipar armas y accesorios, ver el mapa de la zona y mucho más. Algunos de los submenús sólo estarán disponibles tras ciertos puntos de la historia.




Utiliza **○** para seleccionar un submenú y pulsa **A** para confirmar. En algunos submenús como **"Condición"** o **"Cristarium"**, podrás cambiar de personaje pulsando **LB** y **RB**.



FORMACIONES	Edita las formaciones y tu mesnada.
CRISTARIUM	Mejora los atributos de los personajes y adquiere nuevas habilidades.
MESNADA	Adorna, bautiza y confiere habilidades a tus monstruos.
EQUIPO	Selecciona las armas y accesorios que llevan tus personajes.
CAMBIO DE LÍDER	Cambia el personaje que controlas.
CONDICIÓN	Muestra información acerca de la condición de los personajes.
OBJETOS	Permite ver todo el equipo y los objetos que hayas conseguido.
BASE DE DATOS	Contiene los tutoriales e información útil acerca del mundo del juego.
ENEMIGOS	Muestra información acerca de los enemigos a los que te has enfrentado y derrotado.
FRAGMENTOS	Muestra los pedazos de tiempo materializado que has conseguido.
TALENTOS	Muestra tus talentos y sus descripciones.
MAPA	Abre el mapa de la zona en la que te encuentras.
PREFERENCIAS	Configura los controles y otras opciones.

UMBRAL DE LAS ERAS







◆ Umbral de las Eras

En FINAL FANTASY XIII-2, tus personajes viajarán a través del tiempo y del espacio. El Umbral de las Eras es tu portal a la historia, el lugar desde donde podrás navegar el flujo del tiempo. Para visitar un lugar y una era, utiliza  o  para seleccionar el lugar y pulsa  para confirmar.

Nuevas áreas irán apareciendo en el Umbral de las Eras cuando vayas encontrando portales.



Moverse en el Umbral de las Eras

	Cambia la visualización del Umbral de las Eras.
	Abre y cierra los portales temporales (si se tienen retrosellos).
	Muestra el menú principal.
	Guarda la partida.
 / 	Avanza hasta un lugar.

PORTALES

Cada lugar tiene una o más puertas temporales. Al ir activándolas, ganarás acceso a más lugares desde la línea temporal. Los iconos bajo el nombre del lugar indican cuántas puertas temporales hay en esa área, y se iluminarán de color dorado cuando estén activadas. En la parte inferior y a la derecha podrás ver un mensaje indicando cuántos fragmentos hay en el área y cuántos de ellos has conseguido ya.



ARTEFACTOS

Los portales que te permiten viajar a través del tiempo deben ser abiertos con "llaves" especiales conocidas como artefactos. Al desbloquear una puerta temporal con un artefacto, aparece un lugar nuevo en el Umbral de las Eras. Algunos artefactos están bien escondidos, así que tendrás que confiar en las habilidades de tu compañero moguri para encontrarlos.



ABRIR Y CERRAR PORTALES

Durante tu aventura, encontrarás objetos llamados retosellos. Cuando estés en el Umbral de las Eras, puedes usarlos para cerrar portales previamente abiertos. Esto restaura la historia del lugar hasta el punto previo en que llegases. Puedes volver a entrar para jugar de nuevo los hechos sucedidos allí e incluso llegar a corregir errores que pudieras haber cometido. Cuando cierras un portal, los artefactos relacionados con él desaparecen de la lista de "Objetos clave" de tu inventario. Para recuperar los artefactos que te falten entonces, puedes volver a jugar esa área o simplemente volver a abrir el portal.



Recuerda, al volver a jugar un área podrías cambiar la historia. Para restaurar la primera línea temporal, simplemente vuelve a abrir el portal. Puedes abrir y cerrar portales en el Umbral de las Eras con

Cómo llegar al Umbral de las Eras

Si quieres ir al Umbral de las Eras mientras estés explorando, pulsa para que se abra el menú de pausa y selecciona "Volver al Umbral de las Eras". Algunas veces esta opción no estará disponible. Cuando vuelves a este lugar, el progreso de tu partida se guardará automáticamente.

Atención: Cuando cargues datos guardados, aparecerás en el Umbral de las Eras. Para seguir la aventura donde la dejaste, entra en el área donde estabas y la historia seguirá desde tu último punto de guardado.




RECORRIENDO EL MUNDO

♦ Recorriendo el mundo

A continuación se explicará todo lo que se ve en pantalla mientras recorres el mundo.







← PANTALLA DE JUEGO PRINCIPAL →




- 1 Líder** ... Es el personaje que el jugador lleva en ese momento. Puedes cambiarlo con la opción **"Cambio de líder"** en el menú principal.
- 2 Minimapa** ... El mapa en la parte superior derecha de la pantalla muestra tu ubicación, los objetivos y otros puntos de interés como tiendas y portales. Pulsa  para activar o desactivar el mapa.



Iconos del minimapa

	Posición actual		Objetivo
	Chocolina		Chocobo
	Moguri		Telefigie

	Portal
	Tesoro encontrado
	Barrera

ENEMIGOS Y COMBATES

Cuando te encuentres enemigos, aparecerá el mogurímetro en pantalla. Éste indica la disposición de los monstruos hacia el combate que se avecina y cambia de color según la amenaza vaya aumentando. El personaje puede atacar cualquier enemigo que esté dentro del círculo de encuentro. Intenta encontrar al enemigo y atacarlo pulsando **A** antes de que se termine el tiempo. Algunas veces puede que no estés preparado para el combate, por lo que puedes intentar huir del área. Si consigues poner suficiente espacio de por medio, el círculo desaparecerá y podrás seguir con tu exploración.

Mogurímetro verde

El enemigo está quieto. Es posible atacarle por sorpresa, lo que te proporciona notables ventajas al inicio del combate.

Mogurímetro amarillo

El enemigo se mueve y está dispuesto para luchar. Al entrar en contacto con el monstruo se inicia un combate estándar.

Mogurímetro rojo

El enemigo está totalmente alerta y ataca. Cuando el tiempo se agota, el combate comienza automáticamente. Si esto ocurre, no podrás usar la opción de abandonar la batalla.



Ataca primero y gana ventaja

Si consigues encontrar al enemigo y atacarlo mientras el mogurímetro está verde, empezarás con un ataque preventivo. Tu grupo tendrá ventajas como empezar con Prisa o una bonificación por cadena mejorada. Si simplemente chocas con un enemigo en vez de atacar, el combate empezará de manera normal y tendrás que ponerle más esfuerzo.

RECORRIENDO EL MUNDO

HABLAR CON LA GENTE

El mundo está lleno de personas de todo tipo y puede que tengan algo que decirte cuando te les acerques. Algunos hablarán de manera espontánea sin que realices ninguna acción, y sus subtítulos aparecerán en la parte inferior izquierda de la pantalla. Algunas veces aparecerá un globo de diálogo encima de sus cabezas, lo que significa que puedes entablar conversación con ellos pulsando **A**. Si hay dos o más personas alrededor, utiliza **O** hacia la izquierda o hacia la derecha para elegir con quién quieres hablar.



¡DECIDE!

A veces, en el medio de conversaciones o eventos aparecerá el mensaje "¡DECIDE!". Esto te permite seleccionar una acción o seguir una línea de interrogación diferente. En algunas conversaciones podrás explorar todas las preguntas; en otras, algunas réplicas no aparecerán hasta que cumples con ciertas condiciones. A medida que vayas tomando decisiones y eligiendo diferentes caminos, irás recibiendo tesoros y objetos de tus amigos. Elige tus decisiones sabiamente e intenta descubrir los tesoros escondidos.



SALTAR

Mientras estés explorando, podrás saltar obstáculos pulsando **B**. En los lugares en que la distancia es demasiada y no se llegaría al otro lado con un salto normal, aparecerá un círculo azul en el suelo. Acércate al círculo y pulsa **B** para realizar un salto más alto que te llevará al otro lado del obstáculo.



INTERRUPTORES Y MECANISMOS

A veces te encontrarás diferentes tipos de botones, interruptores y mecanismos. A menudo serán tan fáciles de usar como simplemente pulsar **A**, pero algunos no funcionarán hasta que hayas encontrado ciertos objetos. En estos casos deberás explorar el área con cuidado e intentar buscar los objetos necesarios. Como siempre, Mogu y sus habilidades cazadoras innatas te serán de lo más útil.



CÁPSULAS

Cuando encuentres una cápsula, acércate y pulsa **A** para ver qué contiene. Algunas cápsulas estarán escondidas en otro plano espacio-temporal. Utiliza las habilidades especiales de Mogu para detectar tesoros para resolver la anomalía temporal y hacer que vuelvan las cápsulas.



MONTAR EN CHOCOBO

Los chocobos son pájaros enormes que se utilizan como monturas. Encuentra una verdura gysahl, dásela pulsando **A**, y te dejará que lo montes. Mientras vayas en chocobo no te encontrarás con ningún monstruo, por lo que son la mejor opción cuando quieras viajar rápidamente por el mapa de una manera segura. En algunos lugares no estarán disponibles desde el principio, pero si sigues explorando aparecerán tarde o temprano.



RECORRIENDO EL MUNDO

EL POMPÓN DE MOGU

Mogu no sólo se transforma en el arma de Serah, sino que también puede encontrar objetos escondidos. Cuando estés buscando tesoros o artefactos, fíjate bien en el pompón de Mogu. Si empieza a brillar sigue a Mogu y pulsa **Rb**.



Instinto moguri

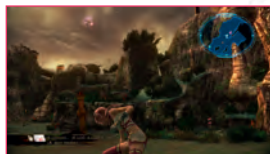
Cuando Mogu se acerque a un objeto o artefacto que se encuentre en otro plano espacio-temporal, su pompón brillará y se dirigirá hacia el lugar donde el objeto esté escondido. Pulsa **Rb** para restaurar la anomalía temporal y hacer que el objeto se muestre. Algunos de estos objetos son esenciales para progresar en la historia, así que no pierdas de vista a nuestro amigo moguri. Ten en cuenta que Mogu no podrá encontrar todos los objetos escondidos por sí solo, ¡a veces tendrás que encontrarlos tú mismo!



Proyectil moguri

A medida que avances en la historia, el moguri de Serah te permitirá, muy a su pesar, que lo lances a lugares difíciles de llegar.

Si ves un objeto o artefacto que no está a tu alcance, mantén pulsado **Lb** para agarrar a Mogu, utiliza entonces **R** para apuntar y pulsa **Rb** para lanzarlo. Si has apuntado bien, Mogu recogerá el tesoro por ti. Pero cuidado, si el moguri está lejos cuando haya enemigos alrededor, no podrá avisarte con tiempo y el mogurímetro avanzará mucho más rápido. ¡Ve con cuidado cuando lances a Mogu en áreas llenas de monstruos!



EL MAPA

En el mapa podrás encontrar información esencial, como tu posición actual, tus objetivos y puntos de interés como portales y telefígies. Además, en la parte izquierda del mapa podrás ver una lista de tus objetivos actuales, así que al entrar a una zona nueva no es una mala idea echar un vistazo al mapa. Encontrarás mapas en cápsulas, o algunas veces los recibirás de otra gente. Para mostrar el mapa puedes pulsar **X** al explorar o yendo al menú principal pulsando **Y** y seleccionando la opción **"Mapa"**.



Iconos del mapa

	Posición actual		Objetivo		Portal		Chocolina		Chocobo
	Aliado		Tesoro encontrado		Barrera		Moguri		Telefígie

Controles del mapa

	Mover el mapa.
	Acercar/Alejar cámara.
	Centrar el mapa en tu posición actual.

RECORRIENDO EL MUNDO

LA TIENDA DE CHCOLINA

Chocolina es una comerciante misteriosa que se las apaña para seguir a los protagonistas en sus viajes por el tiempo. Vende objetos de lo más útiles, mejora los accesorios, y si traes materiales y pagas un precio más que justo, incluso creará armas y equipo para ti. ¡Cuando explores la tienda buscando objetos, asegúrate de tener componentes y dinero suficientes!



OBJETOS	Pociones, colas de fénix y otros objetos resultarán de lo más útiles en combate.
CATALIZADORES	Utiliza catalizadores para fortalecer a tus monstruos.
ARMAS	Tener buenas armas puede cambiarlo todo en un combate. Puedes comprarlas con guiles, y a menudo también necesitarás materiales.
ACCESORIOS	Puedes comprar accesorios que mejorarán los atributos de tus personajes. Para comprarlos necesitarás guiles, y a veces algunos materiales.
MATERIALES	Materiales muy útiles para crear armas y accesorios.
OBJETOS ESPECIALES	Chocolina tiene objetos especiales que vender en cada área.

Equipar accesorios

Puedes fortalecer a tus personajes al equiparles accesorios que les den habilidades especiales. Se puede equipar más de un accesorio a la vez, pero debes tener en cuenta su peso. Si el peso total supera la capacidad del personaje, tendrás que reorganizar tus accesorios. La capacidad se puede incrementar al mejorar a tus personajes.



FRAGMENTOS (PEDAZOS DE TIEMPO)

Puedes conseguir unos objetos especiales llamados fragmentos si resuelves las paradojas que enrarecen las épocas. Los fragmentos son pedazos de tiempo materializado que encierran recuerdos de distintas épocas. Existen 160 de estos objetos ocultos por todo el mundo.



MISIONES

Si hablas con la gente de los diferentes lugares y tiempos, tendrás la oportunidad de ayudarlos con pequeños encargos. Los hay de diferentes tipos, desde destruir monstruos problemáticos hasta encontrar objetos especiales. Cuando completes una misión con éxito, recibirás fragmentos, Puntos de Cristal u otras recompensas.



TALENTOS

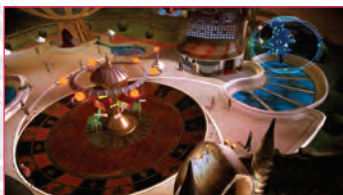
Después de haber recogido algunos fragmentos y de recibir la bendición de la Chocovidente en Xanadú, un nuevo poder conocido como talentos despertará en ti. Estas habilidades se llaman talentos y funcionan de manera diferente a tus habilidades normales. Por ejemplo, puedes aprender a mejorar las habilidades de Mogu o cambiar la música que suena al montar en chocobo.



RECORRIENDO EL MUNDO

UN CASINO LLAMADO XANADÚ

En algún lugar en los confines del espacio-tiempo yace un mundo místico y eterno llamado Xanadú, y en él podrás pasar horas y horas de ludopatía pura. Para unirse a la fiesta, compra fichas del casino en el mostrador de canje. A medida que vayas acumulando fichas, puedes intercambiarlas por objetos únicos y premios que no podrías conseguir en ningún otro lugar.



Tragaperras

Para la máquina y consigue alinear los iconos de manera horizontal o en diagonal para ganar. La recompensa depende del tipo y la secuencia de iconos que hayas conseguido alinear. Primero solo puedes poner cinco fichas a la vez, pero si empiezas a ganar varias veces podrás usar más e incrementar tus ganancias y llegar a conseguir el premio gordo.



Carreras de chocobos

Las carreras de chocobos son un espectáculo de Xanadú en el que puedes hacer participar a tu propio chocobo. Además de recibir fichas y premios según como lo haga tu mascota, podrás apostar qué chocobos rivales llegarán antes a la meta. Sin embargo, existe un límite en el número de fichas que puedes apostar a la vez. Ten en cuenta que los chocobos inscritos en las carreras no estarán disponibles durante las batallas.



Chocobos que participan en carreras

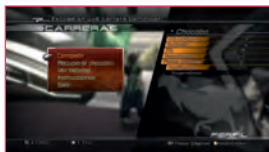
Los chocobos que participan en carreras tienen los siguientes atributos:

Velocidad: un alto nivel da ventaja en las distancias cortas.

Energía: un alto nivel da ventaja en las distancias largas.

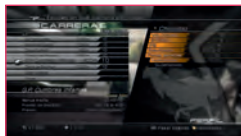
PB (Puntos de Brío): representan el tiempo que un chocobo podrá mantenerse en activo, y se van consumiendo con cada carrera en la que el chocobo participa. Cuando se queda sin PB, sus días como competidor han terminado.

Habilidades: características especiales de un chocobo. Pulsa **Y** para ver los detalles.



Competir en una carrera

Las carreras de chocobos se dividen en cinco clases. La primera es "Clase Nido". Cuando cumplas con ciertas condiciones, la clase superior estará disponible y aumentará el número de carreras en las que puedes participar. Para desbloquear categorías superiores, debes ganar una carrera dentro del tiempo mínimo estipulado.



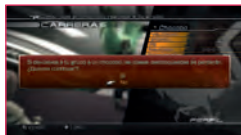
La hoja de apuestas

La hoja de apuestas es la pantalla en la que se puede decidir la estrategia del chocobo, usar objetos y apostar. Hay cuatro estrategias que escoger. Por ejemplo, puedes hacer que tu chocobo se ponga en posición inicial desde el principio e intentar mantenerla, o puedes quedarte atrás para luego al final sorprender con un sprint y hacerte con la victoria.



Retirar un chocobo

Cuando un chocobo se queda sin puntos de brío, debe ser retirado de la carrera. Los resultados del animal se guardarán sin cambios hasta que se mejore la puntuación.



Controlar la carrera

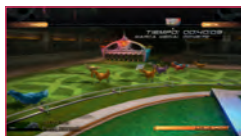
Durante una carrera hay dos cosas que puedes hacer para mejorar las opciones de victoria de tu chocobo.

Sprint inicial: Pulsa **A** justo en el momento en que se abran las puertas para que el chocobo dé un salto y se sitúe el primero.

Impulso: Pulsa **A** durante la carrera para hacer que tu chocobo goce de más velocidad durante un breve tiempo.

Ten en cuenta que esto vaciará la barra de impulso de la parte inferior derecha de la pantalla.

Controlar la cámara: Pulsa **LB** para ver a tu chocobo de frente. Pulsa **RB** para seguirlo por detrás.



LABERINTO TEMPORAL

Las fallas existentes entre distintas épocas albergan espacios extradimensionales llamados brechas temporales. Para salir de ellas es necesario dar con la clave del misterio originado por los cristales y resolver la anomalía que se te presenta. Hay diferentes tipos de puzzles, algunos más difíciles que otros. Deberás dominarlos todos si quieres completar tu aventura.



◆ Combates

En esta sección se explicará cómo luchar en combates y lo que aparece en pantalla.

PANTALLA DE COMBATE



- 1 Mensajes de ayuda ...** información sobre los comandos seleccionados. Puedes activarlos o desactivarlos desde el menú principal.
- 2 Formaciones ...** muestra la formación actual.
- 3 Barra BTC ...** muestra la barra BTC y los comandos almacenados.
- 4 Comandos ...** órdenes que puede usar el personaje. Las opciones cambiarán dependiendo de la situación.



5 Estado del enemigo ... muestra la vitalidad restante del enemigo y otra información.

A Nombre del monstruo

B Barra de VIT

C Barra de cadena incrementa con cada golpe que recibe el enemigo.



6 Estado del personaje ... muestra información de tus aliados.

A Nombre del personaje

B Rol ... rol actual de tu personaje o monstruo aliado.

C VIT restante ... cuando la vitalidad del líder llegue a cero, se reemplazará con un aliado que siga vivo. Cuando ambos hayan caído, el combate (y la aventura) habrán terminado.

COMBATES

BASES DEL COMBATE

Cuando te encuentres enemigos por el camino, empezará un combate. Las batallas avanzan en tiempo real y la velocidad de las acciones dependerá de la barra BTC. La barra sube con el tiempo.

1 Acumular habilidades

La barra BTC se divide en varias segmentos y en ellos puedes almacenar habilidades. El número que aparece a la derecha del nombre de estas indica cuántos segmentos necesitan. Las habilidades se realizarán consecutivamente y se deberá esperar a que la barra termine de vaciarse para poder poner nuevas.



2 Selección de objetivo

Tras haber acumulado varias habilidades, selecciona un objetivo y pulsa **A** para atacar. Cuando te enfrentes a varios enemigos, utiliza **○** para seleccionar un objetivo de la lista o utiliza el cursor en combate.



3 Ataque automático

Si decides utilizar el ataque automático, deberás seleccionar la primera opción del menú. El nombre del comando cambiará dependiendo del rol que tenga en ese momento el personaje líder; por ejemplo, si aparece la opción **"Hostigamiento"**, atacarás sin pausa al enemigo seleccionado. El grupo de habilidades disponibles cambiará dependiendo del rol.



Dominar los comandos

Si pulsas **B** quitarás uno de los comandos de la barra BTC. También puedes pulsar **Y** para ejecutar los comandos que tengas acumulados aunque la barra BTC no esté llena del todo, cosa que resulta muy útil cuando sólo se quiera utilizar un comando a la vez. Tras poner una secuencia de manera manual, puedes volver a utilizarla yendo al menú y pulsando **○** hacia la derecha para que salga la opción **"Repetir"**. Confirma pulsando **A**.

HABILIDADES

Puedes seleccionar comandos de manera manual desde la opción “**Habilidades**”. Ten en cuenta que cada habilidad tiene su propio coste en la barra de BTC. Por ejemplo, algunos comandos ocupan tres segmentos, así que tendrás que esperar hasta que se llenen antes de poder realizar la acción.



ATAQUE AUTOMÁTICO	Escoge automáticamente las habilidades para luchar teniendo en cuenta el rol y la condición de tu personaje.
HABILIDADES	Selecciona manualmente las habilidades que quieres utilizar.
OBJETOS	Usa objetos en combate. No consume segmentos de la barra BTC.
CAMBIO DE LÍDER	Selecciona esta opción si quieres cambiar el líder del grupo rápidamente.

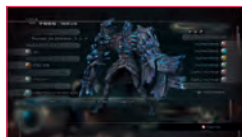
MÁS INFORMACIÓN ACERCA DE LAS HABILIDADES

A medida que tu personaje vaya creciendo, aprenderá habilidades más poderosas y sofisticadas, muchas de las cuales requerirán más fragmentos de la barra BTC. Hay dos tipos de habilidades: las que se tienen que seleccionar activamente en el menú de combate y las habilidades pasivas, que ocurren de manera automática.



Libra y Enemigos

Durante el combate, puedes pulsar **BB** para ver la página con información acerca del enemigo al que te estás enfrentando. Esta información se va acumulando a medida que vas luchando contra monstruos, pero también puedes usar el objeto lente Libra y recibir toda la información de golpe. Cuanto mejor conoces a los enemigos, mejor puedes explotar sus puntos débiles. Puedes ver toda la información sobre enemigos que posees desde el menú principal, bajo la opción “**Enemigos**”.



COMBATES

ENCADENAR ATAQUES Y ATURDIR

A medida que golpeas a los enemigos, aumenta la cadena de golpes realizados con éxito. La barra va bajando con el tiempo, pero si la mantienes alta con ataques poderosos y seguidos podrás gozar de una bonificación al daño realizado. Además, si la barra llega hasta el final, el enemigo quedará aturdido, estado en el cual hacerle daño resultará mucho más fácil. Aturdir a los enemigos es esencial en este juego.



SECUENCIA INTERACTIVA


A veces te verás metido de lleno en una secuencia interactiva, que combina secuencias de vídeo con botones que deberás pulsar en el momento adecuado. Cuando una secuencia interactiva empiece, fíjate bien en los botones que aparezcan en pantalla y sigue las instrucciones pulsándolos en el orden adecuado. Si lo haces rápido y certero, podrás esquivar ataques enemigos, realizar golpes devastadores y cambiar el final del combate.

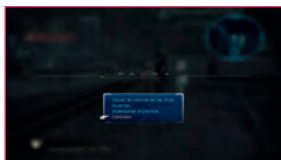


Seleccionar un ataque


A veces, durante una secuencia interactiva, tendrás diferentes opciones. La escena siguiente cambiará según lo que hayas decidido.

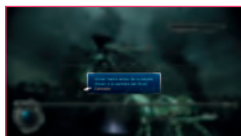
MENÚ DE PAUSA

Si pulsas  durante un combate o al explorar, se abrirá el menú de pausa. Este menú depende del contexto, y ofrece opciones muy útiles dependiendo de tu ubicación, como por ejemplo guardar la partida o salir del juego y volver al menú de título.




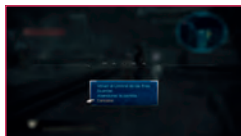
Volver hasta antes de la batalla (durante el combate)

Pulsa  durante un combate para abrir el menú de pausa. Selecciona la opción "Volver hasta antes de la batalla" para ir al punto previo del inicio del combate. Cuando reinicias un combate, los objetos que has utilizado se te devuelven, y se te rellenará de nuevo toda la vitalidad que hubieras perdido.




Volver al Umbral de las Eras (al explorar)

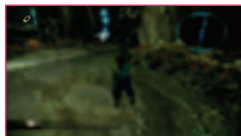
Pulsa  durante la partida para acceder al menú de pausa y verás la opción "Volver al Umbral de las Eras", salvo en ciertos momentos en que no está disponible. La partida se guarda automáticamente al volver a acceder al Umbral de las Eras, por lo que no perderás ni tu progreso en la historia ni el desarrollo de los personajes. Además, el tiempo deja de correr en el momento del que venías, lo que te permite visitar otros lugares o eras con total libertad.





Guardar (al explorar)

Pulsa  para abrir el menú de pausa y guardar tu partida, aunque algunas veces esta opción no estará disponible.

Atención: cuando cargues una partida, aparecerás en el Umbral de las Eras. Entra en la última área donde estuviste para seguir el juego justo donde lo dejaste.



Saltar (al ver escenas)

Con  se pueden detener provisionalmente los vídeos de los eventos. Si con la escena pausada aparece el mensaje "Saltar", puedes omitirla pulsando . De la misma manera, se pueden cancelar conversaciones entre personajes y escenas que se producen al caminar por los escenarios, pero la opción no siempre estará disponible.



COMBATES

MONSTRUOS ALIADOS

A veces, al derrotar a monstruos conseguirás unos objetos raros llamados cristales de mesnada. Estos cristales pueden convertirse en monstruos aliados que lucharán a tu lado.



Mesnada

Con estos cristales, podrás formar un grupo de hasta tres monstruos llamado Mesnada e incorporarlos a tus formaciones. Para incorporar monstruos a tus filas, entra en el apartado **"Formaciones"** del menú principal y a continuación, selecciona **"Mesnada"** para agregar monstruos a la lista y poder incluirlos a la hora de crear tus formaciones. Cambia de formación durante los combates para que entren en acción tus monstruos. En muchos casos serán la clave para derrotar a los enemigos más duros de roer.



Sincronía

Cada monstruo aliado tiene un ataque especial que puede liberarse cuando se llena la barra de Sincronía que aparece en la parte inferior derecha de la pantalla. Cuando la barra esté llena, pulsa **X** para activar su habilidad de Sincronía. Pulsar con rapidez y precisión los botones requeridos te permitirá sacarle el mayor partido a las habilidades del monstruo. ¡Mantén los ojos pegados en la pantalla y pon a prueba tus reflejos!



COMBATES

TÁCTICAS DE COMBATE

Aprender a dominar las formaciones es clave para ganar los combates de FINAL FANTASY XIII-2. Se pueden adoptar hasta seis roles diferentes durante el combate y cada uno de ellos cambiará las habilidades e incluso el patrón de acciones del personaje. Cuando creas una formación, combinas personajes con diferentes roles. Para editarlas, abre el menú principal pulsando **Y** y selecciona la opción "Formaciones". Explora las combinaciones posibles y crea grupos que se centren en el ataque, la defensa, la curación y otras cosas.



FORMACIONES

Para poder usar una formación en combate, primero tienes que crearla en la opción "**Formaciones**" del menú principal. Si quieres incluir monstruos en tu grupo, primero tienes que crear una mesnada.



MESNADA	Crea un grupo de tres monstruos aliados que puedes incluir en tus formaciones.
MANUAL	Asigna un rol a cada personaje y crea una formación.
AUTOMÁTICO	El juego crea una formación de manera automática.
ELIMINAR	Borra formaciones de tu lista.

Opciones de la pantalla de formaciones manuales

Y	Guardar y cargar formaciones.
X	Confirma la formación actual como predeterminada y empieza los combates con la misma.

MANUAL

Selecciona la opción **"Manual"** para asignar roles a los personajes y elegir un monstruo aliado. Puedes crear hasta seis formaciones diferentes. El orden de las formaciones en esta pantalla será el mismo que en el combate, así que ordénalos de manera que te sea eficiente.



Optimizar formaciones

Puedes optimizar tus formaciones para conseguir un mayor control sobre las tácticas de batalla, tales como centrar los esfuerzos del grupo en atacar a un único rival o a varios. Abre el menú principal, selecciona **"Formaciones"** y luego **"Manual"**. A la derecha de cada nombre de formación hay un icono señalando la posibilidad de hacer una optimización.



Cuando hayas elegido una formación, posiciona el cursor sobre el icono y pulsa seguidamente **A** para ver las opciones.

Normal: los personajes se comportan según la naturaleza de sus roles.

Centrado: los personajes se centran en un único objetivo.

Zonal : los personajes se centran en múltiples objetivos.

Cuando se haya optimizado una formación, el nombre cambiará si se ha escogido adoptar la táctica de Centrado o Zonal. Por ejemplo, en el caso de Centrado, la formación Cerbero pasará a Cerbero C. Con la opción Zonal activa, la formación Cerbero se convierte en Cerbero Z.

CAMBIAR DE FORMACIONES

Para cambiar de formación en medio del combate, pulsa **LB** para abrir el menú de formaciones, selecciona la nueva que quieres usar con **Y** y pulsa **A** para confirmar. Puedes cambiar de formación en todo momento y tantas veces como quieras sin ninguna penalización, así que no dudes en cambiar tantas veces como te sea necesario para ganar ventaja. Ten en cuenta que los diferentes roles confieren ciertas bonificaciones al grupo, no sólo las habilidades.



COMBATES

ROLES

Existen seis tipos de roles, algunos más centrados en el ataque, como el rol de castigador, y otros más defensivos como el de sanador. En este juego la IA se encarga de controlar a todos los personajes excepto al líder, que es el que controla el jugador. Sin embargo, gracias al cambio de roles se puede modificar su patrón de acciones para que actúen como te interese. Para configurar los roles, abre el menú principal y en la opción **"Formación"**, elige **"Manual"** o **"Automática"**.

Tipos de roles

Castigador

Es el rol con más potencia de ataque. Al utilizar este rol, la barra de cadenas se vacía a menor velocidad y es más fácil aturdir.

Bonificación por rol: Mayor potencia de los ataques físicos y mágicos.



Fulminador

Domina los elementos. Sube la barra de cadenas con presteza utilizando una combinación de habilidades de lo más interesantes. Si sabes aprovecharte bien de las debilidades de los enemigos, la barra subirá de manera mucho más rápida.

Bonificación por rol: Mayor bonificación por cadena.



Protector

Este rol sirve para interponerse a los ataques de los enemigos y proteger a tus compañeros. Se incrementa la defensa, se reduce el daño recibido y se dispone de un gran abanico de habilidades de contraataque. Si la habilidad provocar tiene éxito, se mejora la bonificación por cadena.

Bonificación por rol: Mayor resistencia física y mágica.



Obstructor

Rol que inflige estados alterados perjudiciales a los enemigos. Además de bajarles la fuerza y la defensa, también puede usar veneno y causar otros estados alterados. La bonificación por cadena aumenta al usar con éxito habilidades que perjudiquen e interfieran al enemigo.

Bonificación por rol: Aumenta el porcentaje de éxito al realizar habilidades contra los enemigos.

Inspirador

Rol que otorga estados beneficiosos al grupo del jugador. No solo mejora la fuerza y la defensa, sino que también posee habilidades que otorgarán poder elemental a sus ataques.

Bonificación por rol: Mayor duración de las habilidades de refuerzo y defensa.

Sanador

Este rol utiliza habilidades que devuelven VIT y curan los estados alterados a todos los compañeros. En caso de que haya un personaje que sufra varios estados perjudiciales, el sanador empezará eliminándole el último que haya contraído. Con un sanador en el grupo será muy difícil que tu grupo caiga.

Bonificación por rol: Mayor potencia de las habilidades y los objetos de curación.



Roles de los monstruos

Tus monstruos también tienen roles, pero a diferencia de los humanos, vienen fijos en cada monstruo y no se pueden cambiar. A medida que el monstruo va desarrollándose, sus habilidades y poderes también mejorarán. Ve a la sección **"Formaciones"** del menú principal para ver tus monstruos y sus roles.

COMBATES

CONOCIMIENTOS BÁSICOS

La mayoría de los enemigos a los que te enfrentarás son vulnerables a elementos, por lo que un ataque elemental adecuado puede causar muchos más daños. Existen cuatro elementos: fuego, frío, rayo y aire. Utiliza la habilidad Libra y mira la sección de enemigos qué monstruos son vulnerables a qué elementos. Recuerda que los fulminadores no son el único rol que puede realizar ataques elementales. Utilizar habilidades como Don de Fuego hará que los ataques de tus aliados sean elementales.



ESTADOS ALTERADOS

Durante el combate, tanto los enemigos como los miembros del grupo podrán verse afectados por estados alterados tanto beneficiosos como perjudiciales. El combate se convertirá en un paseo si utilizas el rol de inspirador, especializado en otorgar estados alterados beneficiosos, y el de obstructor, que hará lo imposible para dificultar el camino de los enemigos. Sin embargo, ten en cuenta que los enemigos también son capaces de utilizar estas habilidades. Recuerda que se pueden tener hasta ocho estados alterados al mismo tiempo y que si no te encargas de ellos, tus combates se volverán mucho más difíciles. Aprende bien cómo funcionan los estados alterados para poder estar siempre preparado.



Estados alterados beneficiosos

Son los que mejoran la fuerza y la defensa de los personajes. Pueden conseguirse mediante habilidades o utilizando ciertos accesorios o piezas de equipo.



Bravura

Aumenta el daño físico infligido.



Fe

Aumenta el daño mágico infligido.



Prisa

La barra BTC se llena más rápidamente.



Coraza

Disminuye el daño físico recibido.



Escudo

Disminuye el daño mágico recibido.



Aguante

Es más fácil interrumpir las acciones de los demás y más difícil que interrumpas las tuyas.



Velo

Incrementa la defensa contra los estados alterados.

Estados alterados perjudiciales

Son estados que merman las características de los afectados. Puedes protegerte de ellos utilizando habilidades como "Velo" o ciertos accesorios que te harán más resistente. La mayoría pueden eliminarse con la habilidad "Esna". Los fulminadores pueden causar los siguientes estados a los enemigos:



Veneno (hechizo Bio)

Inflige daño a intervalos regulares. Puede eliminarse con un antídoto.



Amnesia (hechizo Nébula)

No permite usar habilidades mágicas. Puede eliminarse con un martillo.



Defensa (hechizo AntiCoraza)

Disminuye la resistencia al daño físico.



Deterioro (hechizo Aquiles)

Baja la resistencia elemental. Puede eliminarse con un ungüento.



Dolor (hechizo Algia)

No permite usar habilidades físicas. Puede eliminarse con un analgésico.



Espíritu (hechizo AntiEscudo)

Disminuye la resistencia al daño mágico.



Maldición (hechizo Óminus)

Es más fácil interrumpir las acciones del afectado y más difícil interrumpir las de los otros. Puede eliminarse con agua bendita.

Los siguientes estados solo pueden ser provocados por ciertos enemigos:



Fuerza ↓ (hechizo AntiBravura)

Disminuye el daño físico infligido.



Magia ↓ (hechizo AntiFe)

Disminuye el daño mágico infligido.



Demora (hechizo Freno)

La barra BTC se llena más lentamente.



Postración (hechizo Laxus)

No se pueden realizar acciones y el daño recibido es mayor.

Estados alterados especiales



Condena

Cuando se padece el hechizo Condena, comienza una cuenta atrás que produce la muerte instantánea en cuanto finaliza. El objetivo no puede curarse ni con Esna ni con panaceas.



Antimagia

Elimina el último estado beneficioso que haya estado disfrutando el objetivo.



Lázaros

Reanima a alguien de la muerte. No se puede anular.



Revitalia

Devuelve VIT gradualmente. No se puede anular.

Estado contra estado

Además de los métodos ya mencionados, se pueden eliminar estados alterados perjudiciales usando su contraparte beneficiosa. Mejora tus tácticas e incluye un inspirador para curar estados alterados en vez de un sanador, o usa un obstructor para eliminar los estados alterados beneficios de los enemigos.



COMBATES

¡VICTORIA!

Tras ganar un combate, verás la pantalla de resultados. El rendimiento del grupo en batalla se evalúa según el tiempo empleado para ganar. La puntuación de la batalla variará dependiendo de su duración con respecto al tiempo base. Esta valoración queda representada con el número de estrellas conseguidas. Si la batalla dura menos de lo estipulado en el tiempo base, conseguirás de tres a cinco, que es la puntuación máxima. El número de estrellas determina los objetos que recibes después del combate. A mayor número, mejor botín.



TIEMPO BASE	Tiempo estimado en que un jugador con experiencia puede deshacerse de los enemigos.
TIEMPO DE COMBATE	Tu tiempo. Bate el tiempo base para maximizar tu puntuación.
PUNTOS DE RIVALES	Puntos obtenidos según los enemigos vencidos.
FACTOR SORPRESA	Si empiezas el combate con un ataque por sorpresa, tendrás más puntos.
PUNTUACIÓN	Puntuación final basada en el resultado del combate, los puntos de rivales y la bonificación por tiempo.
ESTRELLAS	La puntuación determina tu rango, que se muestra con estrellas. El rango máximo son cinco estrellas.
PUNTOS DE CRISTAL	La cantidad de puntos de cristal obtenidos. Puedes usarlos en el Cristarium para mejorar a tus personajes.
GUILES	La cantidad de guiles conseguida. Los guiles son la moneda de este juego y se pueden usar para comprar armas, accesorios y mucho más.
TOTAL DE PUNTOS RECIENTES	Indica la puntuación acumulada en los últimos veinte combates.

CRISTARIUM

Para desarrollar a un personaje, entra en el menú principal y selecciona **"Cristarium"**. En el Cristarium puedes mejorar los atributos y aprender nuevas habilidades desbloqueando cristales del rol pertinente. A medida que avances en la aventura conseguirás Puntos de Cristal (PC) al ganar combates, encontrar fragmentos, completar misiones, etc. Utilízalos para desarrollar a tu personaje.



Desarrollo del personaje

1 Potencia el rol que deseas

Tus personajes se desarrollan al mejorar sus roles. Los parámetros de los diferentes roles se incrementan a velocidad distinta. Por ejemplo, los castigadores ganarán rápidamente fuerza, mientras que los protectores ganarán vitalidad. Puedes distribuir los Puntos de Cristal a tu gusto completamente.



2 Los cristales grandes implican bonificaciones importantes

Los cristales grandes aceleran el desarrollo de los roles ya que conllevan mejoras como la bonificación de castigador o la bonificación de fulminador. Una parte clave del Cristarium es decidir qué rol se llevará estos cristales grandes.



3 Mejora tus parámetros y habilidades

Cada cristal que consigas, hará que el rol suba de nivel. A medida que avances, tu personaje también aprenderá habilidades generales que no serán específicas de un rol. Las habilidades que puedes aprender aparecen en la parte superior derecha de la pantalla.



Subir de nivel en el Cristarium

El Cristarium consta de varios niveles. Cuando avances y completes una ruta entera, llegarás al siguiente nivel de desarrollo. Estas transiciones en el Cristarium otorgan bonificaciones especiales que puedes seleccionar, como por ejemplo nuevos roles, mejorar el límite de carga de los accesorios, o mejorar la barra BTC.



Desarrollo de monstruos

1 El poder de los cristales

Los monstruos pueden desarrollarse de la misma manera que los personajes. Utilizando los catalizadores que hayas obtenido en combates, por ejemplo, podrás fortalecer a tus monstruos. Los catalizadores tienen diferentes categorías. Cuanto más nivel tenga tu monstruo, mejor tendrá que ser la categoría que tendrás que usar para poder desarrollarlo.



2 Conferir habilidades

A los monstruos se les puede conferir habilidades de otros monstruos. Ve a **"Mesnada"** una vez hayas abierto el menú principal. Escoge un monstruo de la lista y selecciona **"Conferir habilidades"** para pasarle a esa bestia las habilidades de otra. Los comandos y las autohabilidades pueden heredarse de monstruos que tengan el mismo rol, mientras que las habilidades especiales pueden transferirse a cualquier otra bestia. Ten en cuenta que aquel que ofrezca sus habilidades perderá la vida.



◆ Consejos y sugerencias

Lee estas páginas con atención, ya que contienen trucos que todo aventurero que se precie debe conocer.

~ PANTALLA DE EXPLORACIÓN: CONTROLES BÁSICOS ~

Un portal para cada ocasión

En este mundo existen tres tipos de portales. Los que brillan con la luz del sol han recibido la bendición de la diosa y precisan de artefactos especiales. Los portales de cristal se abren con artefactos maestros que pueden obtenerse en muchos lugares y épocas. Sin embargo, estos son de un único uso. Los portales quemados son los que Noel y Serah han usado más recientemente para llegar a esa ubicación. Acércate a ellos y pulsa **A** para regresar al Umbral de las Eras.



Ampárate en la luz y evita la bestia

El bégimo de los Montes de Yashas padece una profunda aversión a la luz. Si te topas con esta peligrosa bestia, busca cobijo en la zona iluminada por los focos y estarás a salvo. Cuando veas que el mogurímetro vuelva a estar verde, pasa al siguiente lugar iluminado. Mientras estés al amparo de los cañones de luz, no tendrás que librar ninguna batalla. Ten mucho cuidado dónde pones los pies... ¡y evita al bégimo a toda costa!



Concurso del Capitán Críptico

Si aciertas las preguntas del concurso del Capitán Críptico, un personaje que aparece en donde menos te lo esperas por la ciudad de Academia, podrás hacerte con premios especiales. El Capitán lleva en la urbe desde el 4xx d. H. y encontrarlo es una tarea ardua. Presta oídos a los comentarios de los ciudadanos y que no se te escape ningún testimonio de aquellos que alguna vez se han cruzado con él.



CONSEJOS Y SUGERENCIAS

CONSEJOS PARA EL COMBATE

Desangramiento

Existen algunos ataques tan poderosos que arrebatan energía vital de sus víctimas y reducen el número máximo de puntos de VIT. El estado alterado consecuente se llama Desangramiento. Se puede curar un Desangramiento con Hemopociones. Si no cuentas con ninguna, no te preocupes: el efecto también se desvanece después de la batalla. En el modo fácil el daño por desangramiento infligido por monstruos se reduce drásticamente.



Resistencia elemental, física y mágica

La resistencia física y mágica se antepone a la elemental a la hora de calcular la protección recibida. Por ejemplo, al enfrentarse a un enemigo vulnerable al Rayo que anula los ataques mágicos, un hechizo como Electro no surte efecto contra él. En este caso lo efectivo es realizar un ataque físico de elemento rayo, como Golpe fulmineo. Algunos enemigos pueden anular ataques físicos y mágicos a la vez. Usa Libra para dar con una estrategia efectiva contra estos huesos duros de roer.



Obtener Cristales de mesnada

Una de las maneras es acabando con un enemigo usando un ataque especial de monstruo. Es más probable que un rival se transforme en cristal si cae abatido con un ataque de Sincronía. A mayor éxito ejecutando el ataque, mayores las posibilidades de hacerte con uno. ¡No te cortes y usa los ataques de Sincronía para conseguir nuevos aliados!



Habilidades extra

Al elegir "Equipo" en el menú principal, a la derecha de la pantalla pueden verse las habilidades que las piezas de equipo otorgan al combatiente. Si se combinan ciertas piezas, la unión de sus habilidades puede generar una nueva que se suma a las anteriores. Existen numerosas habilidades extra; prueba a combinar diversas piezas de equipo y podrás encontrarlas.



Habilidades secretas de los monstruos

Confiriendo habilidades de una criatura a otra de distinto rol continuamente se pueden aprender habilidades secretas. ¡Repasa las particularidades de tu mesnada para crear un ejército imbatible de poderosos aliados!



CASINO Y EVENTOS

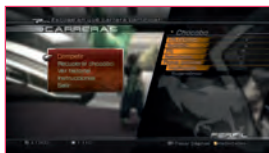
Tragaperras con cambios de humor

¿Puedes creer que las tragaperras tienen días mejores y peores, como cualquier persona? ¿No? Pues es lo que pasa en Xanadú. Cuanto más contenta esté una máquina, más probabilidades de ganar algo gordo. Saber cuándo los rodillos se alinearán es un factor clave para ganar, así que vale la pena prestar atención a los pequeños detalles. Para empezar, prueba a hablar con los asistentes que haya por allí. Conocen a las máquinas mejor que nadie.



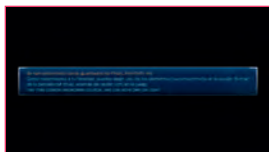
Recuperar chocobos

Los chocobos que han tenido que retirarse de una carrera porque se les han acabado los PB, siempre pueden volver a ser usados. Sin embargo, si no ha subido de nivel, sus atributos y PB serán los mismos que la vez anterior. Para aumentar sus opciones de victoria, intenta mejorar las habilidades del chocobo en el Cristarium antes de volver a registrarlo para otra carrera.



Objeto especial con los datos guardados de FINAL FANTASY XIII

Si empiezas una partida con un perfil de jugador que contiene datos guardados de FINAL FANTASY XIII, recibirás un objeto especial.



Desenlaces de la Paradoja

Un Desenlace de la Paradoja es un cierre alternativo, una conclusión de las historias que Serah y Noel han encadenado a través de la diacronía. Existen varios desenlaces ocultos en el Umbral de las Eras. ¿Podrás descubrirlos todos?



Descarga de contenido

Podrás descargar nuevo contenido para FINAL FANTASY XIII-2 tras el lanzamiento del juego, e incluirá trajes alternativos para los personajes, nuevos jefes y muchísimas más cosas. ¡Asegúrate de ir en línea y echarle un vistazo!

